



UNIVERSIDAD DE LA RIOJA

TRABAJO FIN DE ESTUDIOS

Título

El juego cooperativo para favorecer la inclusión del alumnado

Autor/es

JAVIER SANZ PÉREZ

Director/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Facultad

Facultad de Letras y de la Educación

Titulación

Grado en Educación Primaria

Departamento

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Curso académico

2017-18



El juego cooperativo para favorecer la inclusión del alumnado, de JAVIER
SANZ PÉREZ

(publicada por la Universidad de La Rioja) se difunde bajo una Licencia Creative
Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported.

Permisos que vayan más allá de lo cubierto por esta licencia pueden solicitarse a los
titulares del copyright.

© El autor, 2018

© Universidad de La Rioja, 2018

publicaciones.unirioja.es

E-mail: publicaciones@unirioja.es

TRABAJO FIN DE GRADO

Título

El juego cooperativo para favorecer la inclusión del alumnado

Autor

JAVIER SANZ PÉREZ

Tutor/es

JESÚS VICENTE RUIZ OMEÑACA

Grado

Grado en Educación Primaria [206G]

Facultad de Letras y de la Educación

Año académico

2017/18



UNIVERSIDAD
DE LA RIOJA

TÍTULO

**EL JUEGO COOPERATIVO PARA FAVORECER LA INCLUSIÓN DEL
ALUMNADO**

COOPERATIVE GAMES TO ENCOURAGE PUPIL INCLUSION

RESUMEN

El objetivo general que se propuso con este proyecto fue diseñar una propuesta de intervención basada en los juegos cooperativos, trabajando las habilidades motrices en el área de Educación Física, con el fin de lograr la inclusión de todos los alumnos y fomentar unas relaciones sociales constructivas para alumnos de 5º de Educación Primaria. El proceso metodológico que se ha seguido en este proyecto es el siguiente: se les propone a los alumnos unos juegos diversos con objetivos diferentes, todos ellos conseguirán una marca de clase. Después de cada juego se efectuó una puesta en común de toda la clase para que expresasen sus sentimientos al trabajar en equipo y al final de todas las sesiones se realizó una evaluación del proceso, del alumno y del maestro. Al acabar la puesta en práctica del trabajo pudimos concluir que el clima de la clase había mejorado y que los alumnos que había en riesgo de exclusión vivían en un clima de mayor inclusión. Por lo que se llegó a la conclusión de que los juegos cooperativos favorecen la inclusión de alumnos y ayudan a relajar el clima de tensión que se puede crear dentro de una clase si se fomenta la competitividad. En consecuencia los juegos cooperativos deberían tener más importancia dentro del ámbito escolar, porque implementando las habilidades motrices en estas actividades lúdicas se logra un aprendizaje en valores y se mejoran las relaciones entre iguales.

PALABRAS CLAVE

Juegos cooperativos, inclusión, habilidades motrices, Primaria, Educación Física.

ABSTRACT

The general objective that this project proposed was the design of an intervention proposal based on cooperative games, working motor skills in the area of Physical Education, which aims to achieve the inclusion of all students and encourage constructive social relationships for students of 5th of Primary Education. The methodological process that has been undertaken in this project is the following: students were offered different games with different objectives, for which, each would get a class mark. After each game, the whole class shared their own views on the activities, so that the students could express their feelings while working as a team. At the end of all the sessions an evaluation of the process was made, both of the student and of the teacher. After the implementation research period we could conclude that the climate in the class had improved and that the students who were at risk of exclusion found themselves included in the group. Hence, it was concluded that cooperative

games favor the inclusion of students and help to relax the climate of tension that can be created within a class if competitiveness is encouraged. In consequence, I believe that cooperative games should be more important within the school environment, as by implementing the motor skills in these playful activities, learning in values is achieved and relationships between peers improved.

KEYWORDS

Cooperative games, inclusion, motor skills, Primary, Physical Education.

ÍNDICE

1-INTRODUCCIÓN.....	9
2. OBJETIVOS.....	11
2.1- OBJETIVO GENERAL.....	11
2.2-OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
3-MARCO TEÓRICO.....	13
3.1-EL JUEGO	13
3.2-LA COOPERACIÓN.....	15
3.3-LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ.....	16
3.4-EL JUEGO COOPERATIVO.....	17
3.5-DIFERENCIAS: JUEGO COOPERATIVO Y DE COMPETICIÓN	20
3.6-LA INCLUSIÓN ESCOLAR	22
4.- DESARROLLO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	25
4.1-PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	25
4.2-POBLACIÓN.....	26
4.3-CRONOGRAMA Y TEMPORALIZACIÓN	26
4.4-OBJETIVOS DE LA INICIATIVA.....	28
4.5-METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN.....	28
4.6-DISEÑO	30
4.7- RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES.....	31
4.8-EVALUACIÓN	32
4.8.1-Evaluación del proceso.....	32
4.8.2- Autoevaluación del alumno.....	32
4.8.4-Evaluación de la propuesta de intervención	35
5. CONCLUSIONES	37
6-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41

1-INTRODUCCIÓN

Actualmente en las aulas vemos que los grupos son cada vez más heterogéneos, tanto por la variedad de orígenes, culturas, religiones, situaciones socio-económicas, competencias cognitivas, motrices, afectivas y sociales... como por la diversidad de conductas emocionales. Esta casuística me llevo a detectar durante mi periodo de observación de prácticas de Educación Física en el curso de 5º de Educación Primaria, cómo las actividades y juegos que mi maestro-tutor realizaba en cada clase proporcionaban dinámicas diferentes, reacciones emocionales diversas, interacciones sociales variadas y oportunidades de aprendizaje plurales. En los grupos que presentaban una mayor diversidad, sobre todo con alumnos y alumnas¹ muy individualistas y con poca empatía, estos juegos se convertían en balonazos, encontronazos y muchas veces en conductas disruptivas, que acababan en conflictos. Sin embargo, los grupos más heterogéneos y con alumnos con mayor empatía, los resultados de los juegos eran muy satisfactorios. Me llamó la atención un grupo de 5º de Primaria donde vi alumnos con riesgo de exclusión y en el que las relaciones personales eran muy tensas, por sus actitudes individualistas y ahí decidí el tema de mi TFG: diseñaría una serie de juegos cooperativos para estimular la unión del grupo-clase y lograr la inclusión de los alumnos menos aceptados por el grupo.

Los juegos cooperativos son un medio de fomento en valores, y como define Pérez Oliveras (1998, p.1), *los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.* Y Ruiz y Omeñaca (1998, p. 47) dice que son *actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.*

1-A lo largo de este trabajo de fin de grado utilizaré palabras genéricas para referirme a personas de ambos sexos y, cuando esto no sea posible, usaré el masculino como genérico. No deseo, con ello, hacer un uso sexista del lenguaje, sino facilitar el proceso de este texto.

Además el juego cooperativo también está recogido en el currículo de La Rioja, según el Decreto 24/2014, de 13 de junio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja en la disciplina de la Educación Física, dentro del Bloque I de *Habilidades perceptivo motrices básicas* se establece que la cooperación en el juego es uno de los contenidos a desarrollar en 5º de Primaria: *Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación-oposición.*

En mi observación de la clase de 5º de Primaria, vi que eran varios los alumnos excluidos: unos, porque sus habilidades motrices estaban menos desarrolladas; otros, porque sus habilidades sociales no encajaban con el grupo y esto hacía que algunos alumnos ejerciesen un liderazgo de forma negativa. Esto me hizo temer que, si estas conductas eran reiteradas en el tiempo y había intención de hacer daño, podrían derivar en acoso y aún cuando no hubiera sido así, era preciso dar respuestas educativas que permitieran que todas las personas actuaran de un modo prosocial y todas las personas se supieran y sintieran incluidas. Por eso, la finalidad de este TFG era diseñar e implementar un programa centrado en que los alumnos cooperaran para lograr un fin compartido y avanzaran desde estas situaciones, hacia relaciones de inclusión y convivencia constructiva, en las que se hiciera hincapié en que lo importante era que todos los alumnos debían colaborar para conseguir el fin y que solo era alcanzable si todos colaboraban, cada uno dentro de sus posibilidades, hablaban entre ellos y llegaban a un consenso de cómo iban a realizar las actividades, lograrían superar el juego.

A lo largo de este trabajo voy a explicar, el objetivo general y los específicos que plantearé para este trabajo, los encuadraré en un marco teórico en el que aporto información sobre el juego, la cooperación, la praxiología motriz, el juego cooperativo, la educación inclusiva...hasta llegar a desarrollar una propuesta de intervención didáctica donde intenté mitigar la problemática de esa clase con juegos cooperativos que fomentasen las relaciones entre iguales, la empatía, el compañerismo y el respeto hacia los demás. Finalmente acabaré con las conclusiones donde explico los resultados, las consecuencias positivas, las deficiencias y las limitaciones de mi propuesta y los cambios que haría en actividades futuras.

2. OBJETIVOS

2.1- OBJETIVO GENERAL

Elaborar, implementar parcialmente, reconstruir durante su puesta en práctica y valorar un programa de juegos cooperativos para alumnos de 5° de Educación Primaria centrado en la inclusión y las relaciones sociales constructivas.

2.2-OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Recopilar y diseñar juegos cooperativos integrándolos dentro de un programa destinado a alumnado de 5° de educación primaria.
- Desarrollar los juegos integrados en el programa, promoviendo, desde ellos, la afirmación personal y grupal, la comunicación, la cohesión dentro del grupo y la reflexión.
- Analizar si las actividades realizadas distribuyen adecuadamente el éxito y el fracaso para proporcionar el nivel motivacional necesario para activar el aprendizaje.
- Valorar la incidencia de la puesta en juego del programa sobre las emociones y sentimientos de los participantes, el clima de inclusión y las relaciones sociales vividas en el seno del grupo.

3-MARCO TEÓRICO

3.1-EL JUEGO

El juego es un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos; y a través del lenguaje, oral y simbólico, manifiesta su personalidad (Gimeno y Pérez, 1989). También se define el juego como una actividad placentera, cuya finalidad es su realización, no se busca otro fin fuera de su ejecución, sino en sí misma (Russel, 1970).

Según Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Piaget se centró en la cognición, sin prestar demasiada atención a las emociones y las motivaciones del niño. Para Vygotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás. Naturaleza, origen y fondo del juego, son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Establece que el juego es una actividad social, que gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles que son complementarios al suyo propio.

La principal semejanza que podemos encontrar entre estas dos teorías es que ambas mantienen la concepción constructivista del aprendizaje. Y una de las diferencias más importantes es que Piaget decía que los niños dan sentido a las cosas principalmente a través de sus acciones en su entorno, el aprendizaje se produce de manera individual. Mientras que Vygotsky decía que el niño aprende por medio de la historia y el simbolismo, construye el conocimiento a través de la interacción social.

Para Omeñaca y Ruiz Omeñaca (1998), las características fundamentales que debe tener el juego, son:

- Que el juego cause alegría, felicidad, placer y no produzca frustración en la persona.
- Que se realice como una actividad que te apetece hacer de una forma natural, ella por sí misma te motiva a realizarla.
- Nadie estará obligado a jugar, se hará de una manera voluntaria, debe ser una actividad libre.

- El juego debe servir al niño para evadirse de la realidad, lo lleva a un mundo de ficción que le proporciona una satisfacción que la vida normal no le proporciona.
- La práctica del juego ayudará al desarrollo de la creatividad y la espontaneidad.
- Debe servir para exteriorizar sentimientos y comportamientos, que normalmente no mostramos.
- Será socializador, la realización de algunos juegos favorece la convivencia, desarrolla la cooperación y el trabajo en equipo.

En el mundo educativo se ha demostrado que los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje principal del programa (Zapata, 1990).

Las actividades lúdicas en el aula deben ser un complemento del juego que el alumno practica fuera de la escuela y pueden utilizarse como un método de aprendizaje. Los maestros pueden usar esta herramienta para que al estudiante se le haga más fácil el proceso de enseñanza-aprendizaje e intentar motivarlo, que tenga interés y confianza, que promueva la negociación y el acuerdo para realizar la actividad.

Así pues, como reafirman Omeñaca y Ruiz (2005) las actividades lúdicas deben ser alegres, placenteras y libres, se desarrollarán por sí mismas, sin necesidad de responder a metas extrínsecas. Dichas actividades implican a la persona en su globalidad, ya que le proporcionan los medios para poder expresarse, comunicarse con las demás compañeros y a la vez aprender, dentro de un ambiente agradable y activo en el aula.

Es importante que al ejecutarlas se vea al estudiante como un jugador, que se implica activamente de manera voluntaria; ya que al utilizar las actividades lúdicas se deja por un lado las cuestiones imperativas, vistas del alumno hacia el maestro y se toma todo más como un juego, se le quita el formalismo que posee ese mandato, esto genera mayor armonía en el proceso.

Las actividades lúdicas favorecen la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, ya que favorecen el proceso socializador, cumplen una función integradora y rehabilitadora, tienen reglas que todos deben aceptar y se pueden realizar en cualquier ambiente.

3.2-LA COOPERACIÓN

Según la DRAE se define cooperación como: *“Acción simultánea de dos o más agentes que obran juntos y producen un mismo e idéntico efecto.”*

Dentro del mundo educativo la cooperación es una parte fundamental para mejorar las habilidades sociales del niño, así podremos conseguir que el niño abandone pronto el egocentrismo infantil de su primera etapa. Para Piaget (1956), en los primeros años, ya había intercambios sociales precooperativos. El niño en este periodo tiene problemas para tener en cuenta los puntos de vista de las diferentes personas. Por ello debemos diferenciar entre una actividad precooperativa de una cooperativa, en la primera los niños realizan un trabajo en común pero sin tener en cuenta lo que dicen los demás miembros, cada uno realiza la actividad como ellos creen, están realizando una tarea en común de manera conjunta, pero no están cooperando para lograr el objetivo. Por otro lado tenemos las actividades cooperativas, en las que el niño sí que es capaz de escuchar lo que dicen los demás y entre todos llegar a un acuerdo de cómo han de realizar la actividad. Están realizando una actividad en común pero cooperando, ya que escuchan los puntos de vista de los demás y los identifican como diferentes a los suyos.

La evolución de la cooperación del niño se puede observar en tres ámbitos diferentes: los juegos de reglas, las acciones en común y los intercambios verbales. En el primero se ve claramente que los niños cuando son pequeños no tienen reglas en los juegos y todos ganan, juegan por el simple hecho de divertirse, no cooperan; sin embargo, según crecen van jugando a juegos con reglas en las que hay unos ganadores y unos perdedores, así utilizan la cooperación para conseguir un fin común. En el segundo, se ve que los niños cuando tienen que realizar actividades, solo se preocupan de la suya, sin interesarse o preocuparse como lo están haciendo los demás o si les pueden ayudar, al hacerse mayores sí que se ayudan y se ve que va aumentando la cooperación. Y en el último ámbito vemos que al principio el niño habla con otro sin llegar a entenderse o ponerse en el lugar del otro, cada uno tiene su idea y no la cambia. Según van creciendo los niños mejoran en este aspecto y son capaces de ponerse en el lugar del otro y entenderlo. Así pues, aprender cooperación es fundamental en la educación, ya que vemos como el propio niño según va aumentando su nivel de cooperación con el resto de los compañeros consigue una mejora en su rendimiento y llega a alcanzar objetivos, que igual, él por sí solo, es incapaz de conseguirlos.

3.3-LA PRAXIOLOGÍA MOTRIZ

La praxiología motriz es la disciplina que estudia las propiedades estructurales de cualquier práctica motriz. El concepto de conducta motriz, según Parlebas (2001) se identifica con el comportamiento motor, ya que este nos aporta significado.

“Se trata de la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa. Esta doble perspectiva que combina el punto de vista de la observación externa (comportamiento observable) y el del significado interno (la vivencia corporal: percepción, imagen mental, anticipación, emoción...) permite al concepto de conducta motriz desempeñar un papel crucial en la educación física” (Parlebas, 2001, p. 85)

Esta ciencia es un fenómeno multidimensional, en el que tiene importancia el significado externo y el significado interno (vivencia corporal, imagen mental, emoción,...) y activa, de modo unitario, las distintas dimensiones de la persona: la biológica, la cognitiva-afectiva y la social de la persona que actúa en el contexto social y cultural en el que vive.

La praxiología motriz es una ciencia que aporta sentido y orden a los procesos comunicativos existentes en el ejercicio físico. Hay que hacer una reflexión sobre la metacomunicación motriz que se produce durante la actividad por su trascendencia, transformación y poder transformador, así como la necesidad de reflexionar sobre ella misma para entender y acotar las diferentes manifestaciones de ejercicio físico que se pueden realizar (Parlebas, 2008).

A la modernización tecnológica y al avance social no le ha correspondido una revitalización de los conocimientos científicos, por ello sus procedimientos siguen siendo arcaicos.

“Resulta imprescindible que la educación física se abra definitivamente a los principios de la física cuántica, de la biología embrionaria, de las ciencias humanas y de la sistémica para que se entienda al ser humano como un sistema inteligente que reacciona como un todo, aunque sólo se estimule algunas de sus partes, y que sobre todo, decida aplicar de manera resolutive y pragmática estos principios de la vida ya aceptados universalmente” (Lagardera y Lavega, 2005, p.85).

La educación física, por tanto, debe intervenir en la adaptación de las conductas motrices más adecuadas para cada proyecto pedagógico, para que desempeñen un papel

importante en el desarrollo de la personalidad del alumno en su infancia y en su adolescencia.

“Para ayudar a realizar esas elecciones pedagógicas de forma adecuada sería bueno analizar las principales clases de situaciones motrices, poner al descubierto la lógica de su funcionamiento y descubrir la influencia que ejercen sobre las conductas motrices de los participantes. Todas las prácticas pedagógicas tienen que volver a sumergirse en el sistema de valores que les asignan sus finalidades” (Parlebas, 2001, p.173).

La acción motriz se manifiesta en las actividades físicas con una lógica interna diferente, según la práctica que se esté realizando y sus variables, entre las que hay que tener en cuenta la incertidumbre, la cooperación y la oposición (Lagardera y Lavega 2004).

Parlebas (1981, p.7) clasifica las situaciones motrices según tres parámetros que proporciona la información que viene de la interacción con los compañeros (C), con los adversarios (A) o con el medio físico (I). El factor que determina cualquier situación es la noción de *incertidumbre* (inseguridad, inquietud). Las situaciones en las que no hay incertidumbre, porque el individuo actúa en solitario, se llaman situaciones psicomotrices; y en las que hay incertidumbre, debido al medio físico, a los compañeros o a los adversarios; se denominan situaciones sociomotrices.

La combinatoria de estos criterios da lugar a ocho categorías en las que se pueden agrupar aquellos juegos que compartan los mismos rasgos estructurales y similares consecuencias práxicas.

Hernández Moreno (1999), ha elaborado nuevas taxonomías, teniendo en cuenta como criterio de partida el objetivo motor de las actividades y uno de los criterios que utilizó es el objetivo de la tarea, formado por una serie de subobjetivos que son los que hemos utilizado para la elaboración de las actividades del programa.

3.4-EL JUEGO COOPERATIVO

El juego cooperativo se define como un conjunto de actividades que exige que los jugadores tengan una forma de actuación orientada hacia el grupo, en el que cada participante colabora con los demás para conseguir un fin establecido anteriormente. (Ruiz Omeñaca, 2017).

Para Orlick (2002) el juego cooperativo es “*jugar con otros mejor que contra otros; superar desafíos, no superar a otros; y ser liberados por la verdadera estructura de los juegos para gozar con la propia experiencia del juego*” (Orlick, 2002, p. 16).

La cooperación desde la perspectiva de la praxiología motriz orienta las relaciones sociales hacia la ayuda recíproca con los demás (Parlebas, 2001). La cooperación tiene un conjunto de rasgos pertinentes que la diferencian del resto de las prácticas motrices: preorientan al protagonista a relacionarse con otros participantes, a utilizar el espacio, a emplear los objetos y a ajustarse a exigencias temporales (Parlebas, 2001).

Hay tres tipos de situaciones motrices cooperativas sin competición: juegos tradicionales, expresión motriz e introyección motriz, en general, poco presentes en el programa de EF. (Lagardera; Lavega, 2003).

Orlick (1990), dice que los juegos cooperativos contribuyen en los niños al “*desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo*” (p.17). Destaca varias características de los juegos cooperativos basándose en el sentimiento de libertad de los participantes, dice que deben:

- *Ser libres para competir*: es una característica fundamental del juego cooperativo. En el que al finalizar el juego no se crea diferencias entre perdedores y ganadores sino que todos trabajan por un objetivo común
- *Ser libres para crear*: los niños poseen una gran imaginación, por lo que mediante estas actividades cooperativas se les ofrecen diferentes situaciones para que le niño pueda resolverlas creando.
- *Estar libres de la exclusión*: estos juegos nos permiten que nadie quede excluido sino que todos consigan una mayor experiencia y haciendo que todos se conviertan en ganadores y perdedores.
- *Libres para elegir*: estos juegos permiten que haya diferentes caminos para llegar al objetivo, por lo que cada uno puede elegir el que quiera. Por lo que con esto los alumnos consiguen mayor autonomía y consigues aumentar su motivación.
- *Libres de la agresión*: en estas actividades las conductas violentas están erradicadas casi en su totalidad, ya que todos necesitan la colaboración del compañero para conseguir el objetivo.

A este tipo de juegos se les atribuyen una serie de características, de las que según Orlick, (1986) hay que valorar la cooperación, la aceptación, la participación y la diversión.

Slavin, (1990) señaló otra característica muy importante del juego cooperativo: la necesidad de que los jugadores tengan habilidades sociales y capacidades motrices y cognitivas para superar las exigencias del juego. Al realizar los juegos cooperativos hay que prever ciertas situaciones, como bien destacan Omeñaca y Ruiz (2007), donde pueden surgir diversas dificultades:

- *Los aprendizajes previos*: se ha de tener en cuenta los aprendizajes previos de los alumnos para estar seguros de que dispongan de medios para la realización de los objetivos que se les plantea.
- *El egocentrismo*: esto se da sobre todo en edades tempranas de la Educación Primaria, el niño considera su opinión como la única posible. Necesitarán de la ayuda del profesor para que les proporcione medios para romper con este egocentrismo.
- *La tendencia a la competición y respeto a la individualidad*: para evitar esto la práctica cooperativa tiene que ser lo suficientemente rica como para que los alumnos encuentren el reto personal, el deseo de autosuperación y el gusto por el logro colectivo.
- *El incumplimiento de las reglas del juego*: esto varía según la edad de los alumnos, tenemos que demostrarles que el respetar las reglas es fundamental para que el juego se lleve a cabo. Para ello debemos conseguir que las entiendan y las acepten.
- *La categorización grupal y el favoritismo intragrupal*: cuando llevamos a cabo actividades de cooperación es posible que se creen comparaciones entre los diversos grupos, para ello lo que hay que realizar es cambiar las normas para que todos los grupos trabajen la interdependencia cooperativa.

Mediante el juego cooperativo también podemos trabajar la atención a la diversidad de los niños con necesidades específicas de apoyo educativo; el ajuste afectivo y la integración social de estos alumnos, tiene más importancia que el aprendizaje de habilidades y destrezas. El juego cooperativo ayuda a estos chicos ya que:

- Permite la inclusión.
- Orienta las relaciones hacia la normalización.
- Respeta la autonomía del individuo.
- Potencia la relación entre iguales.
- Posibilita el desarrollo motor de los niños
- Crea una transferencia de habilidades en nuevos contextos.
- Impulsa al alumno a la polivalencia.

Garaigordobil (2007) destaca que el juego cooperativo es una actividad en la que todos participan, unen sus acciones para alcanzar un objetivo común, desapareciendo las etiquetas de ganadores y perdedores. Lo ven como un juego colectivo con el que surge un sentimiento de éxito grupal y esto les aporta confianza en sí mismos.

3.5-DIFERENCIAS: JUEGO COOPERATIVO Y DE COMPETICIÓN

Es importante que diferenciamos los juegos cooperativos de los competitivos, así que en primer lugar definiremos juegos de competición: es la participación de varias personas con el fin de alcanzar una meta o un objetivo sin tener en cuenta el esfuerzo o compromiso de los demás participantes. Por otra parte la competición puede darse entre equipos cuyos integrantes colaboran entre sí. En la praxiología motriz, la cooperación forma parte de la lógica interna y la competición de la lógica externa de las situaciones motrices.

El brasileño Fabio Otuzi Brotto (1999) partiendo de las aportaciones de Orlick (1990) plantea las diferencias entre el juego cooperativo y el juego de competición que se presenta en la Tabla 1.

Tabla 1:

Diferencias entre juegos competitivos y juegos cooperativos a partir de Broto (1999).

JUEGOS COOPERATIVOS	JUEGOS COMPETITIVOS
Son divertidos solo para algunos.	Son divertidos para todos.
La mayoría experimentan un sentimiento de derrota.	Todos tienen un sentimiento de victoria.
Algunos son excluidos por falta de habilidad.	Hay una mezcla de grupos que se juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
Se aprende a ser desconfiado, egoísta o, en algunos casos, la persona se siente amedrentada por los otros	Se aprende a compartir y a confiar en los demás
Los jugadores no solidarizan y son felices cuando algo malo le sucede a los otros	Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
Conlleva una división por categorías, creando barreras entre las personas y justificando las diferencias interpersonales como una forma de exclusión.	Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
Los perdedores salen del juego y simplemente se convierten en observadores.	Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
Los jugadores pierden la confianza en sí mismos cuando son rechazados o cuando pierden.	Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
La poca tolerancia a la derrota desarrolla en algunos jugadores un sentimiento de abandono frente a las dificultades	La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

A partir de esta tabla, la gran diferencia que hemos podido observar entre los juegos cooperativos y los juegos de competición es que mediante estos últimos los alumnos se esfuerzan para lograr objetivos que no todos pueden alcanzar, mientras que en los juegos cooperativos cada alumno trata de alcanzar el objetivo al mismo tiempo que sus compañeros. En el primer caso los niños promueven interacciones negativas mientras que en el segundo los niños promueven una interdependencia positiva ante los logros de todos. Según Sánchez, (2005, p.14) con los juegos de competición los niños pueden llegar a pensar: *“tu éxito me perjudica; tu fracaso me beneficia”*. Mientras que en los juegos cooperativos los niños concluyen: *“tu éxito es mi éxito y mi fracaso es tu fracaso también”*. (Sánchez, 2005, p. 22)

3.6-LA INCLUSIÓN ESCOLAR

La UNESCO, en 2009, define inclusión escolar como: el proceso de identificar y responder a la diversidad y a las necesidades de todos los estudiantes, a través de la mayor participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, reduciendo la exclusión en la educación.

Hay diversos autores que han hablado sobre este término de inclusión escolar, como Porter (2008, p.63), que afirma que *“la inclusión escolar significa, simplemente, que todos los alumnos, incluso aquellos que tienen discapacidades o alguna otra necesidad especial, son escolarizados en aulas ordinarias con sus compañeros de la misma edad y en escuelas de su comunidad”*. En la actualidad se busca alcanzar que todas las escuelas sean inclusivas, donde los alumnos vean y acepten a los demás tal y como son. En estas escuelas se busca que las personas no sean valoradas por cómo es el resto del grupo, sino que se incluya a los alumnos a pesar de sus diferencias, sean del tipo que sean. Por esto, aquí se valorará más la cooperación que la competición, los niños tendrán que ser capaces de asumir la cooperación como algo natural. Dentro de estas escuelas formar parte de una comunidad impera sobre el individualismo o la suma de los “yos” (Stainback, 2001b; Pujolàs, 2003; Cuomo, 2005)

Debemos considerar la inclusión escolar como un proceso por el que pasan los colegios y las aulas para conseguir una correcta integración de todos los alumnos. Algunos autores definen este término como: *“proceso a partir del cual una escuela intenta responder a las necesidades individuales de todos los alumnos reconsiderando y reestructurando su organización curricular y la provisión de recursos para aumentar la igualdad de oportunidades”* (Sebba y Sachdev, 1997, p. 9).

Hay que diferenciar el concepto de inclusión de otro que suele llevar a confusión a muchas personas, la integración. A continuación voy a explicar las principales diferencias que podemos encontrar entre la inclusión y la integración para poder distinguirlos:

- La integración se basa únicamente en las personas con necesidades educativas especiales, mientras que la inclusión se dirige a todas las personas.
- En la integración se habilita a los alumnos con necesidades educativas especiales determinados apoyos, recursos y profesionales. Mientras que en la inclusión lo que se trata es que trabajen tanto el centro educativo como la comunidad escolar en conjunto para mejorar la calidad educativa para todos los alumnos.
- La integración propone la adaptación curricular como medida de superación para los alumnos con necesidades educativas especiales, mientras que la inclusión lo que propone es un currículo inclusivo donde las adaptaciones vayan incorporadas y sea común para todos los alumnos.
- En la integración el sistema permanece intacto mientras quienes deben integrarse tienen que adaptarse a él. Por otro lado en la inclusión supone un sistema único para todos, de tal modo que todo se adapte a la diversidad de la población escolar.

Ainscow (2008) plantea cuatro elementos a tener en cuenta para desarrollar una definición de inclusión que puede ser empleada para orientar la dirección de los responsables de las acciones políticas de educación. Estos cuatro puntos son:

- Considerar que la inclusión es un proceso que siempre está en construcción, porque tenemos que estar continuamente innovando para encontrar estrategias que den respuesta a la diversidad y que a la vez estimulen a todo el alumnado, para que perciban la diferencia como algo positivo que enriquece a todos.
- La inclusión busca la presencia, la participación y el éxito de todos los estudiantes. Con estos términos se quiere destacar, que todos los alumnos, a pesar de sus diferencias, puedan ir al centro que quieran (presencia). Que se establezcan unos procedimientos donde todos ellos puedan expresar sus opiniones y hagan sus valoraciones personales sobre cómo se sienten individual y socialmente (participación). Todo esto nos llevará a valorar los resultados de

aprendizaje, pero teniendo en cuenta, además del académico, otros parámetros, que cada país adaptara a sus currículos (éxito de los estudiantes).

- Para lograr la inclusión se precisa la identificación y la eliminación de barreras. Se consideran barreras, no sólo las físicas, sino todas aquellas creencias y actitudes que las personas tienen respecto a este proceso y que generan exclusión, marginación o fracaso escolar. Para evitar todo esto hay que recoger toda la información posible, desde distintos niveles para identificar las barreras y adoptar planes de mejora en el sistema educativo.
- La inclusión pone particular énfasis en aquellos grupos de alumnos que podrían estar en riesgo de marginalización, exclusión, o fracaso escolar. Los grupos con mayor riesgo de exclusión, y los más vulnerables deben recibir una atención más personalizada y bajo una estrecha supervisión para lograr su presencia, su participación y su éxito dentro del sistema educativo.

Tras exponer y analizar los puntos de este marco teórico puedo concluir que los juegos cooperativos ofrecen un gran potencial pedagógico en intervenciones de inclusión e integración en educación física. Además apoyados en el marco teórico de la praxiología motriz se puede crear una guía que nos lleve a identificar, seguir y evaluar de forma objetiva cómo interactúan los individuos que participan en programas de inclusión centrados en la cooperación motriz.

4.- DESARROLLO: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

4.1-PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto que presento, en esta propuesta de intervención, consiste en el diseño, el desarrollo y la evaluación de una serie de juegos cooperativos para favorecer la inclusión de unos alumnos. Con frecuencia en el contexto escolar y en particular, en nuestra área curricular hay personas que viven en exclusión por razones socio-afectivas o por su escasa competencia motriz, y como se ha demostrado las prácticas cooperativas son un referente especial para propiciar contextos inclusivos, ya que los alumnos al verse aceptados por los demás, igual de valorados e importantes que el resto en el desarrollo de una actividad o juego, genera en ellos un sentimiento de pertenencia al grupo (Garaigordobil, 2007) y hace que se “*sientan protagonistas de los logros alcanzados*” (Omeñaca, Puyuelo y Ruiz, 2001, p.21), lo que a su vez contribuye a mejorar su autoestima (Garaigordobil 2007). Los juegos donde lo importante es la cooperación, donde se juega con otras personas, no contra ellas, se desarrollan valores y habilidades sociales (Velázquez, 2004). Además se favorece la inclusión de todos los participantes, incluso los que tienen dificultades en el desarrollo motor (Pérez, 1998). Y considero que la Educación Física es el área más propicia para realizar actividades de cooperación, para tratar asuntos como la interacción con los demás y la resolución de conflictos, favoreciendo la inclusión (Velázquez, 2004, p. 24).

Durante la realización del Prácticum de Educación Física en el colegio La Salle-El Pilar de Alfaro, comprobé que en la clase de 5º de Primaria había un niño con riesgo de exclusión, y como los colegios donde hacemos las prácticas realizan importantes aportaciones a nuestra formación, uno siente la necesidad y el compromiso ético de revertir sobre ese entorno escolar lo que han hecho por mí y por eso realicé este proyecto en el colegio, quise aportar mis conocimientos para intentar corregir esta situación, encuadrado en un aprendizaje-servicio.

Por ello he diseñado unas actividades de juegos cooperativos que a través de la acción (el juego) y la reflexión (hablamos sobre lo que hemos aprendido con lo jugado), llegamos a una toma de decisiones que benefician a todo el grupo en su iniciativa personal. Al finalizar las sesiones del proyecto llevé a cabo una evaluación de la metodología realizada y de los objetivos conseguidos. Finalmente presentaré mis conclusiones.

4.2-POBLACIÓN

Este proyecto fue dirigido a una población muy definida, lo llevé a cabo en el colegio CEIP La Salle-El Pilar de Alfaro en el curso de 5º de Educación Primaria, con alumnos de edades comprendidas entre los 10 y 11 años. Era una clase formada por 25 alumnos, 12 chicas y 13 chicos, entre los cuales había: dos hermanas mellizas, cuya relación era muy mala; un niño de Cuba, un alumno que repetía curso de complejidad fuerte que era uno de los líderes de la clase; un niño que era poco aceptado por sus escasas habilidades sociales y un niño albino, de procedencia caucásica, pero con nacionalidad española porque había sido adoptado por una familia alfarera, que siempre era excluido por el grupo que mostraba conductas disruptivas. Además la clase estaba dividida en dos grupos muy marcados por la presencia de dos líderes en el aula.

Durante mi periodo de prácticas me di cuenta de que en este curso era necesario favorecer la inclusión de esos alumnos en el grupo, y cohesionar la clase; por ello decidí realizar unos juegos cooperativos en los que era necesaria la participación de todos para conseguir los objetivos.

4.3-CRONOGRAMA Y TEMPORALIZACIÓN

Para la elaboración del programa, antes de llevarlo a la práctica en el colegio, diseñé unas actividades con unos objetivos motores inclusivos a los que apliqué unos contenidos concretados en unos juegos lúdicos para intentar lograr los objetivos de la propuesta de intervención. En cada actividad se desarrolla la metodología de cómo realizarla y los materiales que se van a utilizar. La aplicación del programa se llevó a cabo desde el 19/03/18 al 06/05/18. Ayudándome de las directrices del tutor para poder realizarlo correctamente. Para el desarrollo de este proyecto se necesitaron 16 sesiones. Cada semana cuenta con 2 sesiones de 55 minutos y una sesión de 30 minutos. En las sesiones de 55 minutos realizamos dos juegos, mientras que en las sesiones de 30 minutos realizamos un juego.

A continuación voy a presentar en la Tabla 2 el cronograma de las sesiones que he llevado a cabo en el programa, con la duración de la misma, la fecha en la que se realizó y el número de juegos que se trabajan en cada una de ellas.

Tabla 2*Cronograma de aplicación del Programa “Cooperamos jugando”*

Sesión	Objetivo	Contenido	Tiempo	Fecha
1	Llevar un móvil a una meta y evitar su salida de un espacio	- Llegar con pases - Balón pasillo	55'	19/03/18
2		- Globo-cesto cooperativo - Los hoyos	55'	21/03/18
3		- Llevar el balón a un aro	30'	23/03/18
4		- Tenis-mano cooperativo - Volei cooperativo	55'	09/04/18
5	Enviar y facilitar el reenvío de un móvil	- Palas cooperativas - Pase-recepción en cuadrado	55'	11/04/18
6		- Juego con paracaídas	30'	13/04/18
7		- Superar la muralla	25'	16/04/18
7	Efectuar superaciones temporales	- Recuperar el tesoro	30'	16/04/18
8		- Relevos en rotación - Beisbol cooperativo	55'	18/04/18
9	Efectuar superaciones espacio temporales	- Canasta matemática	30'	20/04/18
10		- ¿Cuánto tiempo tardamos en dar 20 toques alternativos al balón dentro del grupo?	30'	23/04/18
10	Efectuar superaciones temporales	- Lluvia de globos	25'	23/04/18
11		- Bolos cooperativos	30'	25/04/18
11	Efectuar acciones de precisión	- Cuatro en raya cooperativo	55'	25/04/18
12		- Campo de minas	30'	27/04/18
13		- Petanca cooperativa - Golf-pie cooperativo	55'	02/05/18
14	Reproducir modelos	- Un modelo de equilibrio - Malabares en cascada con 3 pelotas y 2 personas	55'	04/05/18
15	Efectuar acciones de expresión	- Representamos los trabajos	30'	06/05/18
16		- Representamos la feria	35'	09/05/18
16		- EVALUACIÓN FINAL	20'	09/05/18

Tras la realización de este proyecto, hice una evaluación del proceso, una autoevaluación del alumno, una evaluación del maestro y de la propuesta de intervención, tras realizar un análisis de los resultados del mismo y obtener las conclusiones, reflexioné sobre las mejoras que eran necesarias. Esto se realizó del 10/05/18 al 13/05/18.

4.4-OBJETIVOS DE LA INICIATIVA

- Establecer relaciones constructivas en el seno del grupo.
- Respetar las normas de los juegos y a los compañeros.
- Desarrollar las habilidades motrices básicas y genéricas en contextos cooperativos.
- Realizar actitudes prosociales con alumnos que están en riesgo de exclusión.
- Poner en juego conductas cooperativas entre compañeros que fomenten la inclusión de todos.
- Adecuar los procesos de tomas de decisiones a las demandas de situaciones lúdicas cooperativas.

4.5-METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN

En esta propuesta de intervención lo que se quiere es promover el uso del juego cooperativo en el que los alumnos participan con el método de acción-reflexión-acción: se promueven aprendizajes de habilidades motrices, (acción); pero se busca que la clase sea una comunidad de apoyo recíproco, donde todos son importantes y se plantean situaciones-problemas de carácter inclusivo para que reflexionen a través de lo jugado y aprendido, (reflexión); y lleguen a una toma de decisiones que favorezca la cohesión de todo el grupo,(acción). Por ello lo más importante en estas actividades es la cooperación y el trabajo en equipo (Omeñaca y Ruiz, 2001). La metodología y la organización se concretan en:

- **Práctica de juegos cooperativos desde el modelo comprensivo:** tras explicar la actividad lúdica, haremos unas preguntas a los alumnos sobre los procesos de toma de decisiones y acciones tácticas que tienen que realizar, antes de empezar el juego que se les ha propuesto, para lograr un objetivo grupal. Deben tener en cuenta las cuestiones socioafectivas y éticas que convergen en el grupo para obtener un resultado satisfactorio. Después empezarán a realizar las acciones

motrices y deberán ir pensando si funciona a lo que han respondido anteriormente, mientras realizan el juego.

- **Participación en situaciones-problema:** en esta fase de la metodología utilizaremos el aprendizaje por descubrimiento ante situaciones-problemas, debe ser cada alumno el que resuelva la dificultad que se le presente, esto propicia una implicación cognitiva en el proceso de aprendizaje y la producción de ideas inéditas de los alumnos para resolver la situación.
- En todo el proceso se fomentarán las **situaciones lúdicas de carácter cooperativo**, que además de integrar, el valor educativo de las situaciones-problema que suscitan, sirven para resaltar los elementos propios del juego como una actividad libre y generadora de bienestar. Además contribuyen al desarrollo de la autoestima, a la aceptación de los compañeros de la actividad, fomentan el diálogo y el intercambio comunicativo, las habilidades sociales y las conductas prosociales.
- **Realización responsable de los agrupamientos:** a la hora de organizar la clase para la realización de los juegos se realizarán agrupamientos a partir de una participación responsable y democrática de los alumnos al elaborarlos. Este paso en algunos casos resulta sencillo, mientras que en otros resulta excesivamente complejo, y puede llevar a conflictos entre los propios alumnos que bien resueltos pueden llevar a un progreso en el desarrollo individual y colectivo; y resueltos de manera inadecuada tiende a crear mal ambiente dentro del grupo-clase. Por lo que si es necesario, como puede ser en este grupo, intervendremos argumentando dicha intervención. A partir de aquí podremos alternar la libre elección, abordando los posibles casos de exclusión, con otros donde se establezcan grupos en función de diversos criterios que creamos oportunos.
- **Organización del espacio y uso del material:** realizaremos un reparto equitativo del espacio y de los materiales entre los alumnos, y trataremos de convertir cada espacio de acción y cada material en una oportunidad educativa.
- **Gestión del tiempo:** se intentará maximizar el tiempo de compromiso motor y tiempo de aprendizaje, teniendo en cuenta el tiempo para la reflexión y tratando que el tiempo de clase sea auténtico tiempo educativo.

Al final de cada actividad se hará una puesta en común, a modo de evaluación para mejorar dicha actividad; y al concluir el proyecto, se realizará una encuesta de

opinión sobre la progresión motriz de cada uno y de sus capacidades socio-afectivas, que se recogerá en la conclusión.

4.6-DISEÑO

Se diseñaron 26 actividades lúdicas, que poseen un carácter cooperativo y que buscan la participación de toda la clase para lograr el objetivo trabajado. He realizado variantes para incrementar la dificultad motriz y he modificado las condiciones espaciales, temporales y de materiales para ver su capacidad de reacción ante situaciones-problema.

Las actividades desarrolladas están en el (Anexo 1) se agrupan dentro de ocho objetivos ligados a la praxiología motriz, propuestos por Hernández Moreno (1999), que hemos establecido y cada uno abarca diferentes juegos que son:

OBJETIVO 1: Llevar un móvil a una meta y evitar su salida de un espacio.

- Llegar con pases
- Balón pasillo
- Globo-cesto cooperativo
- Los hoyos
- Llevar el balón a un aro
- Juego con paracaídas
- Canasta matemática

OBJETIVO 2: Facilitar el reenvío de un móvil

- Tenis-mano cooperativo
- Volei cooperativo
- Palas cooperativas
- Pase-recepción en cuadrado

OBJETIVO 3: Efectuar superaciones espaciales

- Superar la muralla
- Recuperar el tesoro
- Campo de minas

OBJETIVO 4: Efectuar superaciones espacio/ temporales

- Relevó en rotación
- Beisbol cooperativo

OBJETIVO 5: Efectuar superaciones temporales

- ¿Cuánto tardamos en realizar 20 toques alternativos al balón dentro del grupo?
- Lluvia de globos

OBJETIVO 6: Efectuar acciones de precisión.

- Bolos cooperativos
- Cuatro en raya en cooperación
- Petanca cooperativa
- Golf-pie cooperativo

OBJETIVO 7: Reproducir modelos

- Un modelo de equilibrio colectivo
- Malabares en cascada con tres pelotas y dos personas

OBJETIVO 8: Efectuar acciones de expresión

- Representamos los trabajos
- Representamos la feria

Es importante tener en cuenta que los juegos se hacen por grupos y los resultados de cada grupo de clase se suman y contabilizan como grupo-clase. Por ello lo importante es el resultado final del grupo y es imprescindible que participen todos.

4.7- RECURSOS HUMANOS Y MATERIALES

Los recursos materiales que hemos necesitado para la realización de estas actividades son: silbato, cronómetro, *frisbies*, balones de distintos tamaños, pelotas de diversos tipos, globos, cestos o cajas para encestar, aros, pañuelos, paracaídas, canastas, balones de baloncesto, postes o soportes, gomas elásticas, conos, colchonetas, colchonetas de tatami, testigos, balones blandos, saquitos de arena o piedras, tizas, petanca, cajas, balones de voleibol, palas y sus pelotas. En cada actividad se especifica los materiales necesarios. (ANEXO I)

Todos ellos se realizan en el patio o en un pabellón deportivo.

Como recursos humanos, sólo fue necesaria una persona: el profesor o alumno en prácticas, que explica, dirige y toma nota del desarrollo de todo el juego.

4.8-EVALUACIÓN

Para evaluar esta propuesta de intervención he tenido en cuenta: la evaluación del proceso, la autoevaluación de los alumnos, de mi labor como docente y de la propia propuesta.

4.8.1-Evaluación del proceso

La evaluación del proceso se hizo a partir de la observación directa del profesor durante la realización de los juegos y la reflexión de los alumnos. Al finalizar cada sesión, se establece un diálogo y los alumnos hablaron en voz alta sobre la experiencia que tuvieron al trabajar en equipo y al cooperar con sus compañeros, debían decir tanto las experiencias positivas como las negativas, también debían evaluar el desarrollo de la actividad y como mejorarían los resultados obtenidos al finalizar esta. Si los alumnos por si solos no conseguían empezar a dialogar el profesor era el que les ayudaba a la hora de empezar con la evaluación, haciendo una serie de preguntas.

4.8.2- Autoevaluación del alumno

Otro de los procedimientos de evaluación que se realizó a cada alumno fue su autoevaluación. Al finalizar todas las sesiones, en la última (como he puesto en el cronograma se efectuó en la sesión 16), se les entregó a los alumnos unas escalas ordinales con los objetivos que se buscaban al principio de la intervención y ellos mismos fueron los que se evaluaron respondiendo a las preguntas que aparecen en las Tablas 3 y 4.

Tabla 3:*Plantilla de autoevaluación de competencias sociales y afectivas*

COMPETENCIAS SOCIALES Y AFECTIVAS	VALORACIÓN (1, 2 ,3 ,4)
He participado y me he esforzado para mejorar	
Me valoro como una persona valiosa, al margen de lo bien que haga las actividades	
He respetado las normas de higiene y de prevención de accidentes	
He respetado las reglas del juego	
He respetado las normas de clase	
He actuado sin discriminar a ningún compañero	
He ayudado a los demás y me he preocupado de su bien estar	
Cuando han surgido conflictos los he resuelto por medio del dialogo, buscando soluciones positivas para todos.	

Escala de valoración en competencias afectivas y sociales:

1 = Adecuada, satisfactoria, siempre.

2 = Bastante adecuada, bastante satisfactoria, con bastante frecuencia.

3 = Poco adecuada, poco satisfactoria, con poca frecuencia.

4 = Inadecuada, insatisfactoria, nunca.

Tabla 4:*Plantilla de autoevaluación de los alumnos*

	He progresado (mucho, bastante, poco, muy poco)	y lo hago (muy bien, bien, regular, mal)
Participo con todos mis compañeros por igual		
Ayudo al grupo a conseguir los objetivos (aportando ideas, animando a los compañeros...)		
Realizo correctamente los golpes y desplazamientos que se me piden en cada actividad		
Aprendo con la ayuda de otros y ayudo a los demás a aprender		

4.8.3-Evaluación del maestro

Para mejorar en nuestra labor docente, nos hicimos una autoevaluación donde recogimos los aspectos que podemos mejorar; pero también hicimos rellenar a los alumnos una ficha en la que nos dieron su punto de vista y nos evaluaron. Una ficha como la de la Tabla 5.

Tabla 5:

Ficha de evaluación del profesor

FICHA DE EVALUACIÓN DE MI MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA

Responde y sé sincero, recuerda que esta ficha es anónima

MI MAESTRO DE EDUCACIÓN FÍSICA	Siempre	Casi siempre	A veces	Nunca
Indica lo que es importante que aprendamos en cada unidad didáctica.				
Explica bien los juegos y actividades.				
Nos pregunta y resume bien las claves para realizar correctamente una actividad.				
Cuando participamos en las actividades nos da información para mejorar.				
Nos anima en los juegos y actividades.				
Se dirige a nosotros/as con respeto.				
Se preocupa por nosotros/as.				
Nos escucha				
Atiende a nuestras propuestas y las valora				
Respeto nuestros derechos y aplica las normas que creamos entre todos/as				
Atiende y ayuda a cada persona en función de lo que esa persona necesita				
Es justo en su relación con nosotros/as				
Nos evalúa de forma correcta				

4.8.4-Evaluación de la propuesta de intervención

Al finalizar todas las actividades y hechos todos los demás procedimientos de evaluación, llegué a unas conclusiones sobre la propuesta realizada, que expongo a continuación, y que me sirvió para reflexionar e intentar mejorar donde había habido fallos y potenciar los aciertos.

5. CONCLUSIONES

El objetivo general de este trabajo era la elaboración de una propuesta de intervención didáctica para poner en práctica y poder valorar, un programa de juegos cooperativos, que he realizado y a los que he llamado *Jugamos y cooperamos*, centrados en la inclusión y las relaciones sociales constructivas, el grado de consecución de los objetivos específicos planteados es:

En relación con el primero de los objetivos, que remitía a la recopilación y diseño de juegos cooperativos para integrarlos dentro de un programa de acción, se recogieron 26 actividades, situándolos en función de sus objetivos a partir de la propuesta derivada de la Praxiología motriz presentada por Hernández Moreno (1999).

Para la recopilación y diseño de los juegos me fue de gran ayuda las teorías de la praxiología motriz de Parlebas (2008), en las que se establece un orden y un sentido a esa metacomunicación que se produce durante la acción motriz y que apoyadas en la reflexión, se llegan a entender y acotar las diversas manifestaciones del ejercicio que se puedan realizar. Además utilicé la metodología de acción-reflexión-toma de decisiones que plantea Ruiz Omeñaca (2009), que hizo al grupo pensar como uno sólo, porque lo que buscaban era un fin común.

En relación con el segundo objetivo vinculado a la puesta en práctica de estos juegos, la intervención se desarrolló en 16 sesiones y permitió avanzar con estos 26 juegos en la cohesión del grupo.

Centrándonos ya en el tercer objetivo, cabe concluir que:

- Se cohesionó el grupo y se amortiguaron las diferencias entre sus integrantes, ya que tras la realización de los juegos los alumnos observaron por sí mismos que cooperando y trabajando en grupo se conseguían objetivos que individualmente eran difíciles de alcanzar.
- Se logró que hubiera una mayor comunicación entre los alumnos y por lo tanto un mayor conocimiento entre los mismos y esto les hizo ver que no eran tan diferentes como ellos pensaban en un principio, sino que tienen más cosas en común de las que creían.
- Se consiguió que los alumnos reflexionen sobre sus actuaciones percatándose de los actos que hicieron mal y de los que hicieron bien, se reforzaron los buenos para que se repitiesen con más asiduidad.

Por lo que respecta al cumplimiento de los objetivos recogidos en el programa, es preciso concluir, a partir de los resultados recogidos de la puesta en práctica de los procedimientos de evaluación que:

- Se establecieron relaciones constructivas en el seno del grupo.
- Se mantuvo un clima de seguimiento de las normas y de respeto hacia los compañeros.
- Se consiguió desarrollar las habilidades motrices básicas y genéricas dentro de los ámbitos cooperativos, cada uno dentro de sus capacidades.
- Se percibió una mejora en las actitudes prosociales con alumnos que estaban.
- Se logró poner en juego conductas cooperativas entre compañeros que fomentaban la inclusión de todos.
- Se adecuaron los procesos de tomas de decisiones a las demandas de las situaciones lúdicas cooperativas, se implementó su capacidad de adaptarse a los juegos, valoraron las posibilidades de cada uno e intentaron coordinarlas para alcanzar el mayor rendimiento grupal.

Tras la implantación de este programa puede observar que no solo en la clase de Educación Física sino que también en las demás materias el número de conflictos dentro del grupo se había reducido a menos de la mitad, algunos de los profesores de las demás materias comentaban el cambio que habían experimentado el grupo-clase en general.

También observé que el niño que se encontraba desplazado del grupo al acabar estos juegos participaba más en las clases y en los recreos se incorporaba a los juegos, cosa que antes era impensable. Aunque al final no hemos podido conseguir todo lo que en un principio queríamos que fue la inclusión del alumno más distanciado del resto, ya que él tampoco ponía de su parte para acercarse a los demás, pudimos observar que era preciso seguir trabajando con él, en el terreno de las habilidades sociales y que muchas veces era él el que trataba mal a los compañeros, por eso se alejaban de él. Tuvimos una reunión con él para explicarle la situación y lo que debía hacer, a partir de aquí mejoró la situación y acabó entrando un poco en el grupo, pero menos de lo que nos hubiese gustado.

Tuvimos dificultades, al principio cuando tratamos de implantar el programa nos dimos cuenta que el grupo estaba más separado de los que parecía en un principio y lo primero que debíamos hacer era cohesionar el grupo en sí, porque tenían dos grupos muy diferenciados. Por eso las actividades que realizamos necesitaban de la actuación

de todos para ser válidas, ellos debían gestionar los grupos o las parejas y tenían que hacerlas de modo que el que el tuviese más aptitudes ayudase al que no las tenía, porque lo importante era terminar participando todos.

Al finalizar este proyecto la conclusión final a la que he llegado es que al trabajar la cooperación, donde lo que importa es la participación de todos para obtener los resultados, se implementa el conocimiento del grupo, ya que es necesario conocer las capacidades de cada uno para equilibrarlas y esto favorece el crecimiento de ellos como personas y como alumnos dentro del grupo clase. Además los propios alumnos afirman que han mejorado las relaciones entre ellos y que les estimulaba tanto hacer ellos la actividad como animar y ver que el alumno menos capacitado lo hacía.

Por esto, yo creo que hoy en día en los colegios se debería enfocar más la educación hacia la cooperación, y no tanto hacia la competición, ya que ha quedado demostrado que fomenta la autoestima, mejora las relaciones interpersonales y cohesiona al grupo evitando la exclusión.

Sería conveniente que se pusieran en marcha programas de este tipo y hacer un seguimiento para ver los resultados en las diferentes etapas de educación primaria, adaptándolos según las necesidades y modificándolos dependiendo de las diferencias de cada grupo, e incluso extender el aprendizaje cooperativo al seno del aula en otras materias.

6-REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ainscow, M. y Miles, S. (2009) Desarrollando sistemas de educación inclusiva. ¿Cómo podemos hacer progresar las políticas? En C. Giné (coord), *La educación inclusiva. De la exclusión a la plena participación de todo el alumnado*, 161-170. Barcelona: Horsori.
- Brotto, F.O (1999) *Jogos cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar*. Sao Paulo: Cepeusp.
- Cuomo, N. (2005). La emoción de conocer y el deseo de existir. *Suports*, 9 (1), 23-32.
- Decreto 24/2014, de 13 de junio de 2014, por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de La Rioja, Boletín Oficial de La Rioja, 16 de junio de 2014, nº 74, pp.11413-11434.
- García-Allen, J. (2009) Piaget vs Vygotsky, similitudes y diferencias entre sus teorías. *Psicología y mente.net*
- Garaigordobil, M. (2007). Programa Juego 4-6 años. *Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 4 a 6 años*. Madrid: Pirámide.
- Gimeno, J. y Pérez, A, (1989). *La Enseñanza, su Teoría y su Práctica*. Madrid: Akal.
- Hernández Moreno, J. (1999). Taxonomía de las actividades o de las situaciones motrices. *EFDeportes.com. Revista digital de educación física*, 1.
- Johnson, D. W. (1981). Student-student interaction: the neglected variable in education. *Educational Researcher*, 10, 5-10.
- Lagardera, F., Lavega, P. (2004) *Introducción a la praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.
- Lagardera, F., Lavega, P. (2005). La Educación Física como pedagogía de las conductas motrices. *Tándem Didáctica de la Educación Física*, 18, 79-101.
- Omeñaca, R. y Ruiz, J.V. (2005). *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona: Paidotribo.
- Omeñaca, R, Puyelo, E. y Ruiz, J. V. (2001) *Explorar, jugar y cooperar: Bases teóricas y unidades didácticas para la educación física escolar abordadas desde las actividades, juegos y métodos de cooperación*. Barcelona: Paidotribo.
- Orlick, T. (1986). *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid: Popular.
- Orlick, T. (1990). *Libres para cooperar, libres para crear*. Barcelona: Paidotribo.
- Parlebas, P. (2001). *Juego, deporte y sociedad. Léxico de praxiología motriz*. Barcelona: Paidotribo.

- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y deportes* 9 (1).
- Pérez Oliveras, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 3, 1.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1956). *The child's conception of space*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- Porter, G. (2008). Making Canadian Schools Inclusive: a call to action. *Educación Canadá*, 48 (2), 62-66.
- Pujolàs, P. (2003). *Aprender junto a alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Vic: Eumo.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2003). Las actividades físicas cooperativas: una oportunidad para ampliar el valor educativo de nuestra área curricular. *Tándem. Didáctica de la Educación Física*, 14, 33-43.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2008). Los juegos cooperativos: una alternativa en la práctica lúdica dentro de la educación física. *EFDeportes.com. Revista digital de educación física*, 126.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2008). Los métodos cooperativos educación física. *EFDeportes.com. Revista digital de Educación Física*, 127.
- Ruiz Omeñaca, J. V. (2009). Por qué actividades, juegos y métodos de cooperación en educación física. *EFDeportes.com. Revista digital de Educación Física*, 128.
- Ruiz Omeñaca, J.V. (2012). *Nuevas perspectivas para una orientación educativa del deporte. Bases teóricas, alternativas metodológicas y propuestas prácticas para convertir el deporte en un contexto ético y en un marco para el desarrollo de competencias*. Madrid: CCS.
- Ruiz Omeñaca (Coord.) (2017) *Aprendizaje cooperativo en educación física*. Madrid: CCS.
- Rüssel, A. (1970). *El juego de los niños, fundamentos de una teoría psicológica*. Barcelona: Herder.
- Sánchez, M. (2005) Las actividades físicas cooperativas: generando valores desde el ámbito de la Educación Física. *Revista de Educación Física*, 4, 14.
- Sebba, J. y Sachdev, D. (1997) *What Works in inclusive education?* Ilford: Bernardo's.
- Slavin, R. (1990). *Cooperative learning theory, research and practice*. Boston: Allyn and Bacon.

- Stainback, S. (2001). L'educació inclusiva: definició, context i motius. *Suports*, 5, 8-26.
- Torrente, D. (2007). Los juegos cooperativos: hacia nuevas perspectivas de intervención. *EFDeportes.com. Revista digital de educación física*, 109.
- UNESCO (2009). *Directrices sobre políticas de inclusión en la educación*. París: ONU para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Velázquez, C. (2004). Las actividades físicas cooperativas. *Una propuesta para la formación en valores a través de la educación física en las escuelas básica*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Wallon, H. (1984) *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Crítica.
- Zapata, O. (1990) *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*: México: Pax.

